





Beach Volley

AMSTRAD 464/664/6128

ocean®

BEACH VOLLEY

The sun's beating down, Rock'n'Roll music's playing, it's time for Beach Volley – let's take on the world!

Your team travels the globe from London to Sydney challenging all comers in the latest craze that's sweeping the beaches.

Fantastic action with variable service and play controls as you lob the defences, try a lightning reflex short smash to win back your service, jump block to defend your match winner.

This is Beach Volley ... you may even catch a tan!

Before every match a world map will automatically appear to show you your destination.

LOADING

Cassette — CPC 464

Place the rewound cassette in the deck, type RUN" and then press ENTER/RETURN key. Follow the instructions as they appear on screen. If there is a disk drive attached then type |TAPE. then press ENTER/RETURN key. Then type RUN" and press ENTER/RETURN key.

(The symbol | is obtained by holding shift and pressing the @ key).

Cassette — CPC 664 and 6128

Connect a suitable cassette tape recorder ensuring that the correct leads are attached as defined in the User instructions Booklet. Place the rewound tape in the cassette recorder and type |TAPE then press ENTER/RETURN key. Then type RUN" and press ENTER/RETURN key follow the instructions as they appear on screen.

NOTE

This game will load in a number of parts; follow on screen instructions.

Disk

Insert the program disk into the drive with the A side facing upwards. Type |DISK and press ENTER/RETURN to make sure the machine can access the disk drive. Now type RUN"DISC and press ENTER/RETURN, the game will load automatically.

CONTROLS

This is a one or two player game which may be controlled by either Joystick or Keyboard which is redefinable.

PLEASE NOTE: If you have a joystick interface please select redefine keyboard option and push joystick in the apropriate direction.

PRESET KEYS

PLAYER 1			PLAYER 2		
I	–	UP	E	–	UP
J	–	LEFT	S	–	LEFT
K	–	DOWN	D	–	DOWN
L	–	RIGHT	F	–	RIGHT
P	–	FIRE	Q	–	FIRE

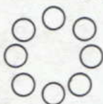
GAMEPLAY



THE CURSOR

The cursor indicates the point where the ball will land. When the ball is near the cursor press the fire button on the joystick to play the ball. It is not necessary for you to be exactly on the cursor to hit the ball. The computer controlled man will pass the ball in the direction you are standing.

In all cases you play the ball on the first touch, and it will automatically go directly to the second player and after the second hit the ball will go to the opposing side.



THE TIMER

You have a limited amount of time in which to win the match.



THE HAND

This indicates which man is in play to be controlled.

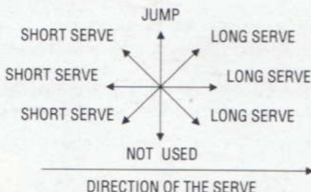
THE SERVICE

There are two kinds of service which can be used:-

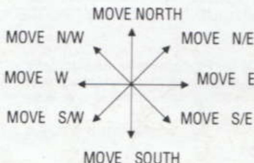
1. Normal service – Press the fire button on the joystick to throw the ball into the air. Press again when the ball is near your hand to hit it.
2. Smash service – Press the fire button on the joystick to throw the ball into the air. Press again with the joystick in the up position to jump. Press a third time when the ball is near your hand to hit it.

The joystick position will control the length of service as indicated below:-

WITH THE FIRE BUTTON PRESSED

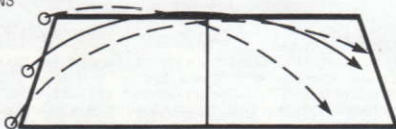


Moving the joystick without the fire button pressed will move the player in the appropriate direction as shown below:-



The direction in which the service lands will be dependant upon the position of the service player:-

SERVICE DIRECTIONS



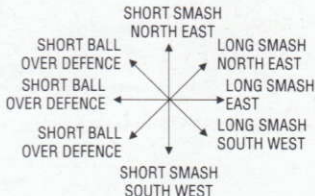
ATTACK

To smash the ball jump by pressing the fire button pushing up on the joystick. When you are in the air wait a few seconds and press the button again to smash the ball.

The direction of the joystick will allow you to do either a short or long smash in the required direction.

If the opposing team smashes the ball you can jump in defence by pressing the fire button and moving the joystick upwards at the same time.

MOVES DURING THE SMASH WITH THE FIRE BUTTON PRESSED



THE BLOCK

If a player from the opposing team tries to smash the ball you can jump and block the ball by pressing the fire button and pushing the joystick up (as for the smash).

If the ball goes past the block you can play again with your second player by pressing the fire button again.

SCORING

The winner will be the first team to reach 7 points or the team with the higher score at the end of the time limit.

HINTS AND TIPS

There are two ways of scoring

A) By attacking when you have the ball.
B) By defending when the opposition have the ball.

DURING THE ATTACK

Change your smash position as much as possible.

The closer you are to the second player and the lower the ball, the less time your adversary will have to block you.

It is possible to smash a serve – keep trying!

DURING THE SERVICE

Change the length and direction of your serve as much as possible.

Smashing a service is much faster so use it.

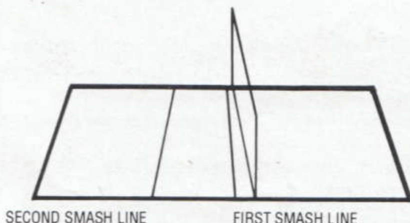
DURING DEFENCE

The block has to jump later than the player smashing the ball.

If your opposition smashes the ball a long way from the net then you must anticipate the correct time to jump.

During the first few levels the computer will not serve too far away from you.

SMASH LINES



BEACH VOLLEY

THIS SOFTWARE PRODUCT HAS BEEN CAREFULLY DEVELOPED AND MANUFACTURED TO THE HIGHEST QUALITY STANDARDS. PLEASE READ CAREFULLY THE INSTRUCTIONS FOR LOADING.

If for any reason you have difficulty in running the program and believe that the product is defective, please return is direct to:
Mr Yates, Ocean Software Limited, 6 Central Street, Manchester M2 5NS.

Our quality control department will test the product and supply an immediate replacement if we find a fault. If we cannot find a fault the product will be returned to you at no charge. Please note that this does not affect your statutory rights.

CREDITS

Conversion by Choice Software
Produced by D.C.Ward

BEACH VOLLEY

Le soleil tape. On entend de la musique Rock 'n Roll. C'est le moment de jouer au Volley de Plage - faisons le défi au monde!
Votre équipe voyage autour du globe de Londres à Sydney pour challenger tous les arrivants dans la toute dernière rage qui fait fureur sur les plages.
Une action formidable avec commandes variables du service et du jeu tandis que vous lobez les défenses, essayez un smash court foudroyant pour regagner votre service, sautez pour bloquer et défendre votre victoire du match.
C'est cela le Volley de Plage...il se peut même que vous bronziez par la même occasion!
Avant chaque match, une carte du monde apparaîtra automatiquement pour vous montrer votre destination.

CHARGEMENT

Cassette – CPC 464

Placez la cassette rembobinée dans le magnétophone, tapez RUN" et appuyez ensuite sur la touche ENTER/RETURN. Suivez les instructions à mesure qu'elles apparaissent sur l'écran. Si votre équipement comprend un lecteur de disquette, tapez |TAPE puis appuyez sur la touche ENTER/RETURN. Ensuite, tapez RUN" puis appuyez sur la touche ENTER/RETURN. (On obtient le symbole | en maintenant la touche shift et en appuyant sur la touche I).

Cassette – CPC 664 et 6128

Connectez un magnétophone à cassette adapté en vous assurant que les bons fils sont raccordés comme indiqué dans le Manuel d'Instruction de l'Utilisateur. Placez la cassette rembobinée dans le magnétophone et tapez |TAPE puis appuyez sur la touche ENTER/RETURN. Tapez ensuite RUN", puis appuyez sur la touche ENTER/RETURN et suivez les instructions telles qu'elles apparaissent sur l'écran.
ATTENTION – AMSTRAD 64K: Le chargement de ce jeu s'effectue en un certain nombre de parties, suivez les instructions à l'écran.

Disquette

Placez la disquette du programme dans le lecteur, face A vers le haut. Tapez |DISC et appuyez sur ENTER/RETURN afin de vous assurer que la machine peut avoir accès au lecteur. Maintenant tapez RUN"DISC et appuyez sur ENTER/RETURN, le jeu se chargera automatiquement.

COMMANDES

Il s'agit d'un jeu pour un ou deux joueurs qui se commande avec soit le levier soit le clavier, le quel peut être redefini.
IMPORTANT: Si vous possédez un levier à interface, sélectionnez l'option redefinition du clavier et actionnez le levier dans le sens désiré.

TOUCHES STANDARD

JOUEUR 1			JOUEUR 2		
I	–	HAUT	E	–	HAUT
J	–	GAUCHE	S	–	GAUCHE
K	–	BAS	D	–	BAS
L	–	DROITE	F	–	DROITE
P	–	FEU	Q	–	FEU

COMMENT JOUER



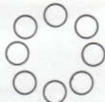
LE CURSEUR

Le curseur indique l'endroit où la balle va atterrir. Lorsque la balle se trouve près du curseur, enfoncez le bouton "feu" se trouvant sur le levier pour envoyer la balle. Vous ne devez pas nécessairement vous trouver exactement sur le curseur pour frapper la balle. L'homme commandé par ordinateur enverra la balle dans la direction dans laquelle vous vous trouvez. Dans chacun des cas, vous frappez la balle au premier toucher et elle ira d'elle-même directement au second joueur et, après le second coup, la balle passera du côté de l'adversaire.



LA MAIN –

Elle indique quel est l'homme en jeu à commander.



LA MINUTERIE –

Vous disposez d'un temps limité pour gagner le match.

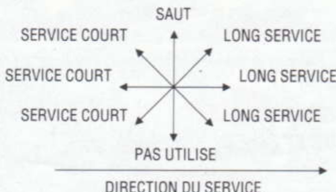
LE SERVICE –

Deux sortes de service peuvent être utilisés:-

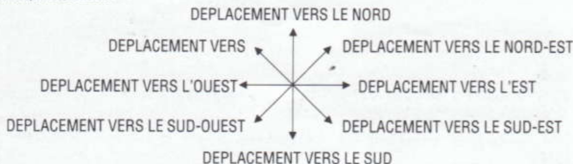
1. Service normal – Enfoncez le bouton "feu" se trouvant sur le levier pour lancer la balle en l'air. Enfoncez-le à nouveau lorsque la balle se trouve près de votre main pour frapper la balle.
2. Service smash – Enfoncez sur le bouton "feu" se trouvant sur le levier pour lancer la balle en l'air. Enfoncez-le à nouveau avec le levier en position relevée pour sauter. Enfoncez-le une troisième fois lorsque la balle se trouve près de votre main pour frapper la balle.

La position du levier commandera la longueur du service comme indiqué ci-dessous:-

LORSQUE LE BOUTON "FEU" EST ENFONCE



Si vous déplacez le levier sans enfoncer le bouton "feu", vous déplacerez le joueur dans la direction appropriée, comme indiqué ci-dessous:-



La direction dans laquelle le service atterrit dépendra de la position du joueur ayant le service:-

DIRECTIONS DU SERVICE

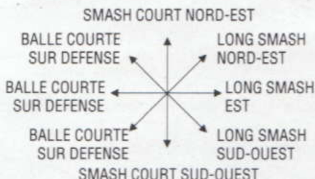


ATTAQUE

Pour smasher la balle, sautez en enfonçant le bouton "feu" tout en poussant le levier vers le haut. Lorsque vous vous trouvez en l'air, attendez quelques secondes et enfoncez à nouveau le bouton pour smasher la balle.
La direction du levier vous permettra de faire un smash court ou long dans la direction voulue.
Si l'équipe adversaire smashe la balle, vous pouvez sauter pour défendre en enfonçant le bouton "feu" et en déplaçant en même temps le levier vers le haut.

DEPLACEMENT AU COURS DU SMASH

LORSQUE LE BOUTON "FEU" EST ENFONCE



LE BLOC

Si un joueur de l'équipe adversaire essaie de smasher la balle, vous pouvez sauter et bloquer la balle en enfonçant le bouton "feu" et en déplaçant le levier vers le haut (comme pour le smash).

Si la balle passe à côté du bloc, vous pouvez rejouer avec votre second joueur en enfonçant à nouveau le bouton "feu".

MARQUAGE DES POINTS

L'équipe gagnante sera celle qui obtiendra la première 7 points ou celle qui aura le plus grand nombre de points à la fin de la période impartie.

CONSEILS UTILES – Il existe deux façons de gagner des points:-

A) En attaquant lorsque vous avez la balle.
B) En défendant lorsque l'adversaire a la balle.

AU COURS DE L'ATTAQUE – Changez la position de votre smash autant que possible.

Plus vous vous trouvez près du second joueur et plus la balle est basse, moins l'adversaire a le temps de vous bloquer.

Il est possible de smasher un service - essayez à plusieurs reprises!

AU COURS DU SERVICE – Changez la longueur et la direction de votre service autant que possible.

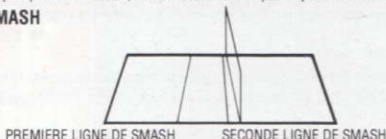
C'est beaucoup plus rapide de smasher un service, servez-vous donc de cette possibilité.

AU COURS DE LA DEFENSE – Le bloc doit sauter plus tard que le joueur smashant la balle.

Si votre adversaire smashe la balle loin du filet, vous devez prévoir le moment correct pour sauter.

Au cours des quelques premiers niveaux, l'ordinateur ne servira pas trop loin de vous.

LIGNES DE SMASH



BEACH VOLLEY

GENERIQUE

Adaptation de Choice Software
Produit par D.C. Ward

BEACH VOLLEY

Die Sonne brennt vom Himmel, die Rock'n'Roll Musik spielt, der richtige Moment für Beach Volley – treten wir gegen den Rest der Welt an.

Ihr Team fordert weltweit, von London bis Sydney, alle heraus, die mitmachen bei dem Spiel, das die Strände im Sturm erobert.

Großartige Action in einem Spiel mit variablen Aufschlägen und vielfältigen Spielkontrollen. Umspielen Sie die Verteidigung, versuchen Sie Ihren Aufschlag mit einem blitzartigen kurzen Schmetterball zu gewinnen, springen Sie im richtigen Moment um den gegnerischen Ball abzublocken. Das ist Beach Volley ... nebenbei werden Sie herrlich braun.

Vor jedem Spiel erscheint automatisch eine Weltkarte, die den Ort des Spiels anzeigt.

LADEANWEISUNGEN

CPC 464 KASSETTE

Legen Sie die zurückgespulte Kassette in den Recorder, geben Sie RUN" ein und drücken Sie die ENTER/RETURN Taste. Befolgen Sie die Anweisungen, die auf dem Bildschirm erscheinen. Ist ein Diskettenlaufwerk angeschlossen, geben Sie |TAPE ein und drücken die ENTER/RETURN Taste. Dann geben Sie RUN" ein und drücken die ENTER/RETURN Taste erneut. (Das Zeichen | erhalten Sie, indem Sie bei gedrückter Shift-Taste die @-Taste betätigen.)

CPC 664 und 6128 KASSETTE

Schließen Sie einen geeigneten Kassettenrecorder an, wobei Sie darauf achten müssen, daß die Anschlüsse korrekt hergestellt sind, wie im Benutzerhandbuch beschrieben. Legen Sie die zurückgespulte Kassette ein, tippen Sie |TAPE und drücken anschließend die ENTER/RETURN Taste. Danach geben Sie RUN" ein und drücken die ENTER/RETURN Taste erneut. Befolgen Sie die nun erscheinenden Bildschirmanweisungen.

HINWEIS für CPC mit 64KB

Das Programm und die daten werden in mehreren Teilen geladen – beachten Sie die Hinweise auf dem Bildschirm.

DISKETTE

Legen Sie die Programmdiskette mit der Seite A nach oben in das Laufwerk. Tippen Sie |DISK und drücken Sie die ENTER/RETURN Taste, damit der Rechner auf das Diskettenlaufwerk zugreifen kann. Danach geben Sie RUN"DISC ein und drücken die ENTER/RETURN Taste zum Abschluß. Das Spiel wird nun automatisch geladen.

STEUERUNG

Dieses Spiel kann alleine oder zu zweit gespielt und entweder mittels Joystick oder umdefinierbarer Tastatur gesteuert werden.

BITTE BEACHTEN: Wird das Joystick-Interface verwendet. Die Option "Tastatur umdefinieren" (Redefine Keyboard) wählen und Joystick in die entsprechende Richtung drücken.

TASTEN

SPIELER 1			SPIELER 2		
I	–	HINAUF	E	–	HINAUF
J	–	LINKS	S	–	LINKS
K	–	HINUNTER	D	–	HINUNTER
L	–	RECHTS	F	–	RECHTS
P	–	FEUER	Q	–	FEUER

SPIELABLAUF



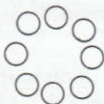
DER CURSOR

Der Cursor zeigt auf den Punkt, auf dem der Ball landen wird. Ist der Ball bei dem Cursor, drücken Sie den Feuerknopf um den Ball zu spielen. Zum Treffen des Balls müssen Sie nicht genau auf dem Cursor sein. Der vom Computer gesteuerte Mann wird den Ball in Ihre Richtung spielen.
Beim ersten Schlag wird der Ball automatisch dem zweiten Spieler zugespielt. Der zweite Schlag befördert den Ball zur Gegenseite.



DIE HAND –

Die Hand zeigt Ihnen, welches Mitglied Ihrer Mannschaft Sie steuern.



DIE ZEITUHR –

Sie haben nur eine bestimmte Zeit, um das Spiel zu gewinnen.

DER AUFSCHLAG – Sie können zwischen zwei Aufschlagarten wählen:

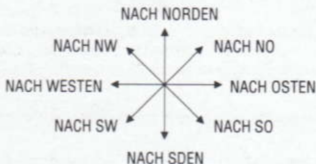
1. Normaler Aufschlag – Drücken Sie den Feuerknopf, um den Ball hoch zu werfen. Ist der Ball in der richtigen Position, drücken Sie erneut, womit der Ball geschlagen wird.
2. Schmetterball – Drücken Sie den Feuerknopf, um den Ball hochzuwerfen. Ist der Ball in der höchsten Position, drücken Sie den Feuerknopf damit der Spieler hochspringt. Mit dem dritten Drücken schlagen Sie den Ball im richtigen Moment ab.

Die Richtung des Steuerknüppels bestimmt die Länge des Schlages:

FEUERKNOPF GEDRÜCKT



Bewegen Sie den Steuerknüppel ohne den Feuerknopf zu drücken, folgt der Spieler der gedrückten Richtung:



Die Richtung, in die der Ball geschlagen wird, ist von der Aufschlagposition abhängig:

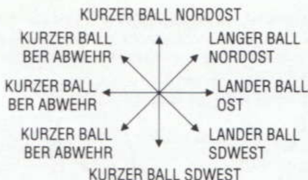
AUFSCHLAGRICHTUNGEN



ANGRIFF

Möchten Sie den Ball schmettern, drücken Sie den Feuerknopf und bewegen den Steuerknüppel nach oben, damit der Spieler hochspringt. Warten Sie einen Moment und drücken Sie den Feuerknopf erneut. Jetzt schmettert der Spieler den Ball.
Mit dem Steuerknüppel bestimmen Sie die Länge und die Richtung des Schmetterballs.
Kommt ein Schmetterball von der Gegenseite, können Sie ihn im Sprung abwehren. Drücken Sie dazu den Feuerknopf und bewegen Sie den Steuerknüppel nach oben.

STEUERUNG DES SCHMETTERBALLS
FEUERKNOPF GEDRÜCKT



ABBLOCKEN
Versucht ein Spieler der Gegenseite den Ball zu schmettern, können Sie den Ball im Sprung abblocken. Drücken Sie den Feuerknopf und bewegen Sie den Steuerknüppel nach oben (wie beim Schmettern).
Falls der Ball nicht gestoppt wird, können Sie es noch einmal mit Ihrem zweiten Spieler probieren und wieder den Feuerknopf drücken.

WERTUNG
Gewinner ist, wer zuerst 7 Punkte erreicht, oder wer nach Ablauf der Zeit die höchste Punktzahl hat.

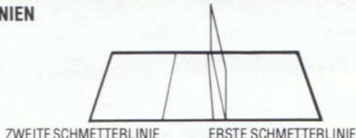
TIPS UND TRICKS – Es gibt zwei Wege, um Punkte zu machen:
A) Durch Angreifen, wenn Sie den Ball haben.
B) Durch Abwehr, wenn die Gegenseite den Ball hat.

BEIM ANGRIFF – Verändern Sie die Position beim Schmettern so weit wie möglich.
Je näher Sie beim zweiten Spieler sind und je tiefer der Ball ist, um so weniger Zeit hat die Gegenseite zum Abblocken. Mit der entsprechenden Übung können Sie auch den Aufschlag schmettern.

BEIM AUFSCHLAG – Verändern Sie die Länge und die Richtung Ihres Aufschlags so weit wie möglich.
Versuchen Sie den Ball beim Aufschlag zu schmettern.

BEI DER ABWEHR – Der abblockende Spieler muß später als der schmetternde Spieler springen.
Wenn die Gegenseite einen Ball weit hinter das Netz schmettert, müssen Sie den richtigen Moment zum Springen abpassen.
Der Computer plaziert seine Aufschläge in den ersten Spielstufen nicht zu weit von Ihrem Spieler entfernt.

SCHMETTERLINIEN



BEACH VOLLEY

DANKSAGUNGEN
Programmierung von Choice Software
Produziert von D.C.Ward

ATTENTION, UTILISATEURS D'AMSTRAD

Les instructions de commande du clavier pour ce jeu sont destinées aux touches du clavier 'QWERTY'. Si l'Amstrad que vous possédez est du type 'AZERTY', les touches à utiliser seront celles situées de la même façon que les touches du clavier 'QWERTY'. (Voir diagramme ci-dessous).

QWERTY



AZERTY



EXEMPLE

Si les instructions données sont 'Q — Haut', la touche correspondante sur 'AZERTY' sera 'A'.

ocean®